

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*  
*GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS  
VII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI  
(MTsN) TANJUNGPINANG**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

**ANISA MUNFA'ATI**

**NIM. 10815004907**

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1431 H/2010 M**

## PENGHARGAAN

Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dra. Risnawati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika sekaligus sebagai pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan kepada penulis tanpa kenal waktu, pemikiran dan tenaga yang tidak sedikit sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Zubaidah Amir MZ, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika beserta staf Jurusan Pendidikan Matematika serta Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

5. Bapak Fauzi, S.Ag. selaku Ketua STAI Miftahul 'Ulum Tanjungpinang Beserta Bapak dan Ibu staf pengajar di STAI Miftahul 'Ulum yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
6. Ibu Dra. Al-Husnah selaku kepala MTs Negeri Tanjungpinang yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian kepada penulis di MTs Negeri Tanjungpinang.
7. Ibu Mufrikhatun S.Pd.I. selaku guru matematika kelas VII MTs Negeri Tanjungpinang yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian.
8. Ayahanda (Sapar) dan Ibunda (Sawinah) tercinta, Kakak-kakakku (Kak Waryati, Kak Pajriah, Kak Nurfaizah dan kakakku Laili Hidayati) tersayang, dan Abang iparku (Mas Hari, Bang Topik dan kak Hirno) terbaik, serta Keponakanku (Fadhila) tersayang, yang telah banyak memberikan dorongan baik secara moril maupun materil.
9. Sahabat tersayang (Hariyono) dan sahabat-sahabat terbaikku (Tri, Ulan, Reza, Zani, Nia, Susi, Mike, dan Amanda) yang Nisa cintai karna Allah SWT.
10. Rekan-rekan sejawat dan seperjuangan (Pak Hermanto, Kak Elita, Kak Rina, Kak Eva, Kak Nike, Ardi, Ani, Jariana, Dwi, Fitri, Septi, Banji, Lukman, Diyatko, Septi, dan Ega) serta pihak lain yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, semoga Allah Swt membalas jasa-jasa mereka dengan pahala yang belipat ganda. *Amin.. amin ya rohbal 'alamin..*

Tanjungpinang, 23 April 2010

Penulis

Anisa Munfa'ati

## ABSTRAK

**Anisa Munfa'ati, (2010) : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah "Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang pada pokok bahasan Garis dan Sudut?".

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang yang berjumlah 35 orang dan objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang dilakukan setiap kali pertemuan. Setelah diperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan tindakan, peneliti memberikan skor untuk setiap soal per indikator dari hasil belajar matematika, kemudian menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif.

Analisis data hasil tes hasil belajar matematika siswa sebelum tindakan, diperoleh ketuntasan individual dari 35 siswa yaitu 14 siswa tuntas dan 21 siswa belum tuntas, dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal 40%. Sedangkan hasil tes hasil belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus terakhir diperoleh ketuntasan individual 31 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas, rata-rata ketuntasan secara klasikal mencapai 88,57%.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang.

## ABSTRACT

**Anisa Munfa'ati, (2010) : Application of Cooperative Learning Model of Teams Game Tournament (TGT) Type to Increase Studying Result of Mathematic at the Seventh Grade Students of State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tanjungpinang.**

The objective of this research is to describe application of cooperative learning model of Teams Game Tournament (TGT) type to increase studying result of mathematic at the seventh grade students of State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tanjungpinang. The formula of problem is "How the application of cooperative learning model of Teams Game Tournament (TGT) type to increase studying result of mathematic at the seventh grade students of State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tanjungpinang in material Line and Corner?"

This research is class action research. The subjects in this research are seventh grade students of State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tanjungpinang with the number 35 persons and object of this research is the studying result of mathematic.

To take the data this research uses test, which is conducted on every meeting. After obtaining the data of students learning result before and after using an action, the researcher gave the score for each question per indicator for the studying result of mathematic, and then analyze the data. The technique of data analyzes used is descriptive statistic technique.

Data analyzes for the test result of the studying result of mathematic before an action, the individual complete obtained from 35 students it is 14 students completed and 21 students not complete, with the complete average classically 40%. Then the result test for the studying result of mathematic with the application of cooperative learning model of Teams Game Tournament (TGT) type, on the last cycle the individual complete obtained 31 students completed and 4 students not complete, with the complete average classically 88,57%.

Based on the result of that data analysis, the conclusion obtained that application of cooperative learning model of Teams Game Tournament (TGT) type to increase studying result of mathematic at the seventh grade students of State Madrasah Tsanawiyah (MTsN) Tanjungpinang.

## ملخص

النساء منقات ، (٢٠١٠) : تنفيذ نموذج التعليم التعاوني بنوع لعبة فرق البطولة (TGT) لترقية حصول التعلم الرياضيات لتلاميذ الفصل السابع في المدرسة الثانوية الحكومية تنجو غفنع.

اهداف هذا البحث لتوصيف تنفيذ نموذج التعليم التعاوني بنوع لعبة فرق البطولة (TGT) لترقية حصول التعلم الرياضيات لتلاميذ الفصل السابع في المدرسة الثانوية الحكومية تنجو غفنع. تكوين هذا البحث " كيف تنفيذ نموذج التعليم التعاوني بنوع لعبة فرق البطولة (TGT) لترقية حصول التعلم الرياضيات لتلاميذ الفصل السابع في المدرسة الثانوية الحكومية تنجو غفنع عن المادة خط ج خطوط و خط الذاوية؟ "

هذا البحث من فعالية الفصل. مبحوث هذا البحث تلاميذ الفصل السابع في المدرسة الثانوية الحكومية تنجو غفنع بعد د ٣٥ تلميذا وموضوع هذا البحث حصول التعلم الرياضيات.

التقنية لجمع البيانات في هذا البحث بالإختبار، لكل موجه. وتعطى الباحثة الدرجة لكل السؤال من حصول التعلم الرياضيات قبل او بعد التنفيذ. وتحلل الباحثة بوصفية كيفية.

بناء من تحليل البيانات في هذا البحث توجد النهاية النفسية قبل التنفيذ من عدد ٣٥ تلميذا توجد ١٤ تلميذا نهاية و ٢١ تلميذا غير النهاية. او بقدر ٤٠٪. وبعد التلميذ توجد ٣١ تلميذا نهاية و ٤ تلميذا غير النهاية او بقدر ٨٨،٥٧٪. بناء من تحليل البيانات في هذا لبحث ، نجد الكاتبة الخلاصة أن تنفيذ نموذج التعليم التعاوني بنوع لعبة فرق البطولة (TGT) لترقية حصول التعلم الرياضيات لتلاميذ الفصل السابع في المدرسة الثانوية الحكومية تنجو غفنع.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Kerangka Teoretis .....	9
B. Indikator Keberhasilan .....	22
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Subjek dan Objek Penelitian .....	23
B. Tempat Penelitian .....	23
C. Rancangan Penelitian .....	23
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	30
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian .....	36
B. Hasil Penelitian .....	42
C. Pembahasan .....	64
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan sekolah dasar sembilan tahun, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pengajaran sebagai aktivitas operasional pendidikan dilaksanakan oleh tenaga pendidik dalam hal ini guru.

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar siswa merupakan suatu indikasi dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar-mengajar. Dari prestasi inilah dapat dilihat keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik aspek penerapannya maupun aspek penalarannya. Penguasaan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi didasari atas penguasaan

matematika.<sup>1</sup> Dengan demikian, merupakan salah satu bidang studi di sekolah yang cukup memegang peranan penting, baik pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun terapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut supaya mampu memilih metode, teknik, pendekatan-pendekatan untuk menciptakan proses pembelajaran matematika secara intensif, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan melalui usaha yang sungguh-sungguh.

Michael Gazzaniga dalam Ary Nilandari menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru akan mempengaruhi kesuksesan siswa. Guru dituntut mampu menggunakan strategi yang menyebabkan ia bukan hanya sekedar pemberi ilmu pengetahuan, tapi juga menjadi rekan belajar, contoh, pembimbing dan fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru diharapkan menggunakan strategi yang dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional dan perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar-mengajar.

Peningkatan mutu pendidikan di madrasah pada dasarnya sama dengan apa yang berlaku di sekolah-sekolah lainnya dijenjang pendidikan dasar dan menengah di lingkungan Depdikbud. Oleh sebab itu, pendekatan untuk meningkatkan mutu pun tidak banyak berbeda. Jika dilihat penggunaan

---

<sup>1</sup> Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, Surabaya, Usaha Nasional, 1990, hlm. 4.

<sup>2</sup> Bobbi Preardon Mark Deporter dan Sarah Singer, *Quantum Teaching Mempraktekan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, Bandung, PT. Mizan Pustaka, 1999, hlm. 4.

Input-Proses-Output, akan tampak bahwa baik madrasah maupun non-madrasah sama-sama menghadapi persoalan pada ketiganya sebagaimana ditunjukkan oleh hasil-hasil ujian semester maupun ujian nasional.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dari teori ketergantungan sosial (*social interdependence*) yang dikemukakan oleh Lewin. Perilaku anggota kelompok adalah interaktif sehingga akan mencapai tujuan kelompok secara efektif dan efisien jika setiap anggota bekerja sama dari pada bekerja secara individu. Penerapan pembelajaran kooperatif diharapkan meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar.<sup>3</sup>

Lewin dalam Alhadiyah menyatakan bahwa kelompok sesungguhnya merupakan kesatuan yang dinamis. Implikasi utama dalam pembelajaran menghendaki seting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif, dengan siswa berinteraksi dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif pada masing-masing zona perkembangan terdekat mereka. Pembelajaran kooperatif model TGT termasuk dalam pendekatan pembelajaran proses. Pendekatan keterampilan proses yang menekankan pada keterampilan memperoleh pengetahuan dan mengkomunikasikan hasilnya.<sup>4</sup>

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan instruksioanal yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai oleh siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian. Menurut Gagne, “

<sup>3</sup> <http://karya-ilmiah.un.ac.id/index.php/pku/article/view/2117>, Diakses 22 Januari 2010.

<sup>4</sup> *Ibid.*

hasil belajar dikategorikan menjadi lima macam, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris".<sup>5</sup> Namun dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>6</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi matematika Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika umumnya masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari gejala-gejala berikut:<sup>7</sup>

1. Sekitar 70% siswa cenderung tidak bisa menjawab soal matematika padahal materi dari soal itu telah diberikan.
2. Pada saat diberikan tugas rumah (PR) hanya sebagian siswa yang mampu menyelesaikan atau mengerjakannya.
3. Sekitar 65% siswa tidak mampu mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar.
4. Siswa tidak bisa menyelesaikan soal ulangan.

Dalam proses belajar mengajar guru sebenarnya sudah mengadakan usaha-usaha untuk memperbaiki hasil belajar yaitu penerapan metode mengajar dalam proses belajar mengajar seperti metode ceramah, diskusi dengan membentuk kelompok belajar yang anggotanya langsung ditentukan

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2006, hlm. 22.

<sup>6</sup> *Ibid*

<sup>7</sup> Mufrikhatun, 28 Juli 2009, Guru Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang.

oleh guru, misalnya berdasarkan siswa yang duduk saling berdekatan untuk mengerjakan soal-soal latihan, memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah serta mengulang materi yang belum dimengerti. Tetapi semua usaha yang dilakukan oleh guru belum mencapai hasil sesuai yang diharapkan.

Penulis berharap dengan menerapkan model pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan menggunakan metode turnamen akademik yaitu bentuk permainan yang dikemas dalam sebuah turnamen belajar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Negeri Tanjungpinang.

Menurut Dienes tahap kedua dari enam tahap belajar matematika adalah permainan. Ia mengatakan bahwa melalui permainan, siswa diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan struktur-struktur matematika. Dengan berbagai permainan untuk penyajian konsep-konsep yang berbeda, akan menolong anak untuk bersifat logis dan matematis dalam mempelajari konsep-konsep tersebut.<sup>8</sup>

Adapun hubungan permainan terhadap pembelajaran, dapat dilihat pada ciri-ciri berikut:<sup>9</sup>

1. Permainan menyediakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran.
2. Anak-anak mempelajari cara belajar melalui permainan.
3. Pembelajaran dengan permainan terjadi dengan gampang, tanpa ketakutan dan tanpa hambatan yang menghalang.

---

<sup>8</sup> Karsono, *Pendidikan Matematika I*, Jakarta, Universitas Terbuka, 2006, hlm. 118.

<sup>9</sup> *Ibid*.

4. Siswa lebih mungkin mengingat hal-hal yang mereka lakukan dalam permainan.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian ini dengan alasan bahwa untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Ada berbagai jenis model pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dibentuk dari kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 4-5 siswa yang heterogen. Dalam TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil penelitian, Diyanto menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning melalui tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Filial Al Iman Adiwerna Tegal pada pokok bahasan Bilangan Bulat.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

---

<sup>10</sup> <http://amrull4hgg.wordpress.com/2009/12/27/tgt-meningkatkan-motivasi-dan-hasil-belajar/> diakses 02 Juni 2010.

<sup>11</sup> Diyanto, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe TGT (Teams Game Tournament) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Filial Al Iman Adiwerna Tegal Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat*, Semarang. Skripsi S1: UNNES, 2006, hlm. 40.

## **Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang”.**

### **B. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian, ada beberapa istilah yang perlu ditegaskan, yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* merupakan suatu pembelajaran siswa dalam kelompok masing-masing untuk saling membantu kelompoknya dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. Setiap siswa dalam tournament akan saling bersaing dan menjawab pertanyaan yang sama yang telah dibahas dalam kelompoknya. Setiap siswa diharuskan menyumbangkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya.<sup>12</sup>
2. Hasil belajar matematika adalah skor tes hasil belajar matematika yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.<sup>13</sup>

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang pada pokok bahasan Garis dan Sudut?”.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 53.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Loc.cit.*

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi guru, sebagai informasi khususnya bagi guru matematika dalam memilih salah satu alternatif model pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang untuk meningkatkan hasil belajar matematika.
- c. Bagi siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang, memberi manfaat yang sangat berarti sebagai usaha meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pada dunia pendidikan dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UTN Suska RIAU.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengatur supaya siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang dengan struktur kelompok yang heterogen.<sup>1</sup> Hal ini bertujuan untuk menjaga agar proses pembelajaran tidak bergantung pada satu orang, melainkan setiap anggota kelompok memiliki kewajiban dan tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan masalah kelompok.

---

<sup>1</sup><http://hasmunsulawesi01.blogspot.com/2009/02/meningkatkanprestasibelajar.html/.com>, Diakses 25 Juli 2009.

### a. Unsur-unsur Dasar Model Pembelajaran Kooperatif

Lundgren menyarankan agar pembelajaran kooperatif dapat lebih efektif maka dalam pembelajaran sebaiknya ditanamkan unsur-unsur dasar belajar kooperatif, yaitu:

- 1) Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam atau brenang bersama.
- 2) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.
- 5) Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan, yang lain ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.<sup>2</sup>

### b. Ciri-ciri Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif

Pendekatan pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa ciri, antara lain:

- 1) Keterampilan sosial  
Artinya keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok untuk mencapai dan menguasai konsep yang diberikan guru.
- 2) Interaksi tatap muka  
Setiap individu akan berinteraksi secara bersemuka dalam kelompok. Interaksi yang serentak berlangsung dalam setiap kelompok melalui pembicaraan setiap individu yang turut serta mengambil bagian.
- 3) Pelajar harus saling bergantung positif  
Artinya setiap siswa harus melaksanakan tugas masing-masing yang diberikan untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok itu. Setiap siswa mempunyai peluang yang sama

---

<sup>2</sup>*Ibid.*

untuk mengambil bagian dalam kelompok. Siswa yang mempunyai kelebihan harus membantu temannya dalam kelompok itu untuk tercapainya tugas yang diberikan kepada kelompok itu. Setiap anggota kelompok harus saling berhubungan, saling memenuhi dan bantu-membantu.<sup>3</sup>

### c. Teori yang Melandasi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin ada dua aspek yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif, salah satunya yaitu teori kognitif, teori ini dikelompokkan dalam dua kategori:

#### 1) Teori Perkembangan

Asumsi dasar teori perkembangan adalah interaksi siswa diantara tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep-konsep yang sulit. Vygotsky mendefinisikan Zone of Proximal Development sebagai jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu.

#### 2) Teori Elaborasi Kognitif

Teori ini mempunyai pandangan yang berbeda. Penelitian dalam psikologi kognitif telah menemukan bahwa supaya informasi yang sudah ada dalam memori itu, maka siswa harus terlibat dalam kegiatan restruktur / elaborasi kognitif atas suatu materi sebagai contoh membuat ikhtisar dari suatu kuliah merupakan kegiatan yang lebih baik dari pada sekedar membuat catatan. Salah satu elaborasi kognitif yang paling efektif adalah menjelaskan materi itu pada orang lain.<sup>4</sup>

Berdasarkan teori tersebut menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

<sup>3</sup> *Ibid*.

<sup>4</sup> <http://indramunawan.blogspot.com/2009/06/teori-belajar-psikologi-kognitif-html>, Diakses 05 Juni 2010.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*)

*Teams Game Tournament* atau dalam Bahasa Indonesia Tim-Permainan-Tournamen. Pemilihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini, dikarenakan model ini dipandang lebih menjanjikan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan siswa untuk terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi yaitu melalui turnamen akademik.

Adapun keuntungan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- a) Semua anggota memperoleh tugas.
- b) Semua anggota kelompok memperoleh tugas.
- c) Ada interaksi langsung antara siswa dengan siswa dan dengan guru.
- d) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- e) Meningkatkan akademik siswa.
- f) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Tahap-tahap yang diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

### a) Presentasi kelas

Pada kegiatan ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Selama presentase kelas berlangsung siswa diharapkan memperhatikan secara cermat. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mendukung keberhasilan

<sup>5</sup> Risnawati, *Op.cit.*, hlm, 53.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hlm 53-57.

belajar selanjutnya dan pada akhirnya dapat membantu usaha mengumpulkan nilai bagi kelompok mereka.

#### b) Belajar kelompok

Membagi siswa ke dalam kelompok pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penempatan siswa dalam kelompok ini dibentuk dengan beranggotakan empat sampai lima orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi (pandai), sedang dan rendah. Selain itu dalam penempatan kelompok ini, guru sebaiknya mempertimbangkan kriteria heterogen lainnya misalnya: jenis kelamin, latar belakang sosial, suku atau ras atau yang lainnya. Perlu diperhatikan bahwa dalam penempatan kelompok ini jangan sampai siswa memilih sendiri untuk menentukan anggota kelompoknya.

Pada saat belajar kelompok guru bertindak sebagai fasilitator. Guru menginformasikan bahwa LKS berfungsi untuk dipelajari bukan sekedar untuk diisi. Di dalam kelompoknya siswa bertugas untuk saling membantu dalam memahami bahan ajar dan menyelesaikan soal-soal LKS. Diharapkan pada bagian ini terjadi komunikasi dan saling mengeksplorasi kemampuan masing-masing dalam kelompok, saling mengoreksi pekerjaan anggota-anggotanya sampai menemukan jawaban yang disepakati.

Kelompok di sini merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tekanannya terletak pada anggota

kelompok, yaitu untuk melakukan sesuatu yang terbaik bagi kelompoknya dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggotanya selama belajar. Kelompok memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggotanya hingga setiap anggota merasa dihargai.

c) Turnamen akademik

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, metode turnamen akademik yaitu bentuk permainan yang dikemas dalam sebuah turnamen belajar. Turnamen akademik haruslah didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk menguji pengetahuan yang telah dicapai setiap siswa.

Soal turnamen ini biasanya disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Pada setiap pelaksanaan turnamen akademik, setiap meja turnamen dapat dilakukan oleh tiga sampai empat orang siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang setara, dan setiap siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing.

Turnamen dapat dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan semua siswa dan kelompoknya telah berlatih dengan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setiap siswa yang mempunyai kemampuan akademik setara dan mewakili kelompok yang berbeda bersaing untuk mendapatkan nilai maksimal dan berusaha untuk menyumbangkan bagi kelompoknya.

Perlengkapan yang harus disiapkan untuk turnamen adalah berupa kartu soal "Aku Pasti Bisa" dengan lembar jawabannya, dan turnamen akademik siap dilaksanakan. Untuk pelaksanaan turnamen kita harus menyesuaikan dengan kemampuan dan karakter siswa. Jadi, turnamen dilakukan dengan serentak, pada setiap meja turnamen dibagikan lembar soal dan lembar jawabannya. Pada akhir turnamen dilakukan pemeriksaan dan penghitungan nilai yang telah dikumpulkan siswa untuk menentukan skor siswa dalam turnamen.

d) Skor Individu

Skor individu adalah skor yang diperoleh masing-masing anggota dalam tes akhir.

e) Skor Kelompok

Skor rata-rata kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan anggota kelompok. Nilai perkembangan adalah nilai yang diperoleh masing-masing siswa dengan membandingkan skor tes awal dan tes akhir.

Aturan dasar pemberian point pertandingan menurut Slavin adalah seperti contoh berikut. Misalkan pada satu meja pertandingan terdiri dari tiga siswa yang tidak seri dalam pengumpulan kartu maka pengumpul kartu terbanyak mendapat point 60, pengumpul kartu sedang banyaknya point 40 dan pengumpul kartu paling sedikit mendapat poin 20. Aturan-aturannya seperti tampak pada tabel di bawah ini.

**TABEL II.1**  
**TABEL SKOR PERMAINAN**

Pemain	Kelompok belajar	Game 1	Game 2	Game 3	Jumlah kartu	Poin pertandingan
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	23	40
C	3	15	7	-	22	20

**TABEL II.2**  
**TABEL PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN**  
**UNTUK TIGA ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak seri	Seri untuk jumlah kartu terhanyak	Seri untuk jumlah kartu sedikit	Seri untuk ketiga-tiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

**TABEL II.3**  
**TABEL PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN**  
**UNTUK EMPAT ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak seri	Seri paling banyak	Seri sedang	Seri paling sedikit	Tiga seri paling banyak	Tiga seri sedang	Seri untuk banyak dan sedikit	Empat seri
A	60	50	60	60	50	60	50	40
B	40	50	40	40	50	30	50	40
C	30	30	40	30	50	30	30	40
D	20	20	20	30	20	30	30	40

**TABEL II.4**  
**TABEL PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN**  
**UNTUK DUA ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak seri	Seri
A	60	40
B	20	40



#### f) Penghargaan kelompok

Kelompok-kelompok yang memperoleh nilai rata-rata melebihi kriteria tertentu diberi penghargaan.

### 3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Antara kata hasil dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Sebelum pengertian hasil belajar dibicarakan pembahasan diarahkan kepada makna hasil dan belajar.

Hasil adalah suatu yang diperoleh dari suatu kegiatan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah ada selama seseorang tidak melakukan kegiatan.<sup>7</sup> Hasil adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan pada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.<sup>8</sup>

Dari beberapa pengertian hasil yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat dipahami, bahwa hasil adalah suatu yang diperoleh dari kegiatan yang dikerjakan, diciptakan yang menyengkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja dalam kegiatan tertentu.

Belajar adalah suatu kegiatan yang disengaja melalui suatu proses sehingga menghasilkan perubahan. Perubahan bisa langsung dirasakan atau dilihat oleh siswa ataupun guru. Menurut Slameto belajar adalah suatu

---

<sup>7</sup> Jamrah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya, Usaha Nasional, 1994, hlm. 73.

<sup>8</sup> Nasiruddin Harahap, *Teknik Penilaian Hasil Belajar*, Bandung, Bulan Bintang, 1979, hlm. 19.

proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>9</sup> Sejalan dengan hal itu, menurut W.H Eurlon dalam Usman belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan lingkungannya yang dilihat dalam bentuk penguasaan dan penilaian terhadap pengetahuan, sikap dan kecakapan.<sup>10</sup>

Berdasarkan teori di atas dapat didefinisikan secara sederhana bahwa belajar adalah proses perubahan kepribadian manusia yang dapat ditunjukkan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap dan kemampuan yang diperoleh dari lingkungan.

Dalam proses pembelajaran unsur belajar memegang peranan yang sangat penting. Implikasi dari proses adalah hasil. Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>11</sup>

Menurut Benyamin S. Blom yang dikutip Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

---

<sup>9</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 1995, hlm. 2.

<sup>10</sup><http://hasmansulawesi01.blogspot.com/2009/02/meningkatkanprestasibelajar.html>.com. Diakses 25 Juli 2009.

<sup>11</sup>Nana Sudjana, *Op.Cit.*, hlm. 22.

- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, ada 6 aspek ranah psikomotoris, yakni: a. gerakan refleks, b. keterampilan gerakan dasar, c. kemampuan perceptual, d. keharmonisan atau ketepatan, e. gerakan keterampilan kompleks dan f. gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>12</sup>

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif dan afektif yang paling banyak dinilai oleh guru dan sekolah karena berkaitan dengan kemampuan dan sikap para siswa dalam menguasai isi materi pelajaran. Namun dalam penelitian ini kemampuan hasil belajar siswa yang dinilai hanya berhubungan dengan ranah kognitifnya saja.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes dari hasil belajar matematika yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* melalui proses pembelajaran materi tertentu.

#### **4. Hubungan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Hasil Belajar Siswa.**

Pembelajaran kooperatif tipe TGT membantu masing-masing anggota kelompok untuk saling mendukung, saling membantu, saling menghargai pendapat orang lain dan saling memperhatikan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. Tipe TGT ini juga mempunyai kelebihan karena pembelajarannya disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*),

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 22-23.

sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut diharapkan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar siswa.

Suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan membentuk kepribadian unggul pada siswa dalam suasana pembelajaran yang demokratis untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran yang baik diharapkan mampu menggugah semangat siswa untuk berbuat lebih baik serta mampu memanfaatkan pengetahuannya. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut Wina sanjaya, dalam konteks pembelajaran strategi dapat dikatakan sebagai pola umum yang berisikan tentang rentetan kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.<sup>13</sup> Dari penjelasan tersebut bahwa strategi dapat meningkatkan hasil belajar matematika setelah diterapkan melalui urutan siklus-siklus tertentu.

Slavin mengemukakan bahwa keberhasilan setiap siswa bergantung pada anggota kelompoknya yang memberikan informasi yang diperlukan agar dapat menjelaskan kuis dengan baik. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, setiap siswa diberi tanggungjawab besar untuk menguasai materinya masing-masing sehingga mereka akan sering terlibat

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta, Kencana Prenada, 2006, hlm. 99.

di dalam tanggungjawabnya agar kelompok mereka berhasil dan mendapat penghargaan.<sup>14</sup> Di dalam kelompok tersebut siswa yang lemah termotivasi untuk bertanya kepada siswa yang pintar sehingga semua anggota dalam kelompok tersebut dapat memahami materi yang sedang dipelajari.

Penghargaan dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa sebab setiap siswa akan lebih berkeinginan untuk meraih keberhasilan dan tidak menyukai kegagalan.

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu cara yang dapat dipergunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang mendorong perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa-siswa diberikan kiat-kiat yang dapat membantu untuk menguasai materi pembelajaran baik melalui komunikasi dan membina hubungan sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan keunggulan pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT yang telah dijelaskan di atas, siswa akan mampu menguasai kompetensi dasar yang diterapkan sehingga berimbas pada peningkatan hasil belajar.

---

<sup>14</sup> Martini, *Strategi dan Proses Belajar Mengajar Matematika di Sekolah*, Pekanbaru: Diklat Jurusan Matematika FKIP UNRI, 2005, hlm. 16.

## B. Indikator Keberhasilan

Syaiful Bhari Djamarah dan Aswan Zain menyatakan bahwa yang menyatakan bahwa yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut.

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai siswa, baik secara individu maupun kelompok.<sup>15</sup>

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar, yang menjadi permasalahan sampai tingkat mana hasil belajar dicapai, untuk menjawabnya, Djamarah memberikan tolak ukur dalam penentuan tingkat keberhasilan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan tersebut adalah:

1. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (76 s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/ minimal : apabila bahan yang diajarkan hanya 60 s.d 75 saja yang dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai siswa.<sup>16</sup>

Pelaksanaan siklus pada penelitian ini dihentikan apabila setiap individu mampu mencapai nilai sekurang-kurangnya 65% dari persentase maksimal tes hasil belajar matematika, dan dalam satu kelas yang mampu memahami soal-soal tes hasil belajar matematika dengan baik mencapai sekurang-kurangnya 85% dari jumlah seluruh siswa.

---

<sup>15</sup> Syaiful Bahri djamarah dan Aswan zain, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, hlm. 123

<sup>16</sup> *Ibid*, Hlm. 107

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang, sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa.

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

**TABEL III.1  
WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN**

<b>No.</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Waktu Pelaksanaan</b>
1	Pengajuan Sinopsis	28 Juli 2009
2	Proses pembuatan proposal	30 Juli 2009 s/d 20 November 2009
3	Seminar proposal	19 Januari 2010
4	Perbaikan proposal dan mengurus surat izin riset	20 Januari 2010 s/d 10 Februari 2010
5	Pelaksanaan Penelitian	17 Februari 2010 s/d 23 April 2010
6	Proses pembuatan skripsi	20 Januari 2010 s/d 23 April 2010

##### **2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Tanjungpinang Kab. Kepulauan Riau. Sekolah ini beralamat di Jalan Raja Ali Haji Km 4 Tanjungpinang Kepulauan Riau.

### C. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sering disebut *Class Room Action Research*. Menurut Suharsimi Arikunto "Penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama."<sup>1</sup> Salah satu ciri dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya tindakan yang dilakukan tiap siklus.

Prosedur Penelitian (langkah-langkah PTK) Pada bagian ini digambarkan rencana tindakan untuk meningkatkan pembelajaran, yaitu :<sup>2</sup>

1. Perencanaan, yaitu serangkaian tindakan terencana untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam penelitian tindakan, rencana tindakan harus berorientasi ke depan. Di samping itu, perencanaan harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan mempunyai resiko. Oleh karena itu, perencanaan yang dikembangkan harus fleksibel untuk mengadopsi pengaruh yang tidak dapat dilihat dan rintangan yang tersembunyi. Perencanaan dalam penelitian tindakan sebaiknya lebih menekankan pada sifat-sifat strategik yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan sosial dan mengenal rintangan yang sebenarnya.

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, DKK, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara, 2008, hlm. 2-3.

<sup>2</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2006, hlm. 75-78.



2. Implementasi Tindakan yaitu deskripsi tindakan yang akan digelar. Pelaksanaan tindakan perbaikan dan prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. Observasi dan Interpretasi yaitu uraian tentang penafsiran data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan perbaikan yang dirancang. Observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk mencatat gejala yang muncul baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan.
4. Refleksi merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian dan telah dicatat dalam observasi. Refleksi berkenaan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang akan digelar, personel yang akan dilibatkan serta kriteria dan rencana bagi tindakan siklus/daur berikutnya.

Uraian tiap siklus meliputi: Perencanaan tindakan (skenario pembelajaran), Pelaksanaan tindakan (deskripsi proses pembelajaran), Pelaksanaan observasi (sajian hasil analisis data), dan Refleksi (kajian terhadap indikator kinerja terhadap hasil dan proses pembelajaran dan analisis kritis hasil tiap siklus).

Pelaksanaannya berisi pokok-pokok kegiatan sebagai berikut.

#### 1. Pra Tindakan

Pada pembelajaran sebelum tindakan dilaksanakan 1 kali pertemuan selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) pada pembahasan mengenal satuan sudut dan menyelesaikan masalah yang melibatkan satuan sudut. Proses

pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Dan diakhir pembelajaran diadakan Uji Kompetensi untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar pada pertemuan tersebut.

## 2. Dengan Tindakan

Dalam pembelajaran tindakan kelas peneliti akan melakukan beberapa kali siklus dan beberapa kali pertemuan, tiap siklus akan dilihat hasil belajar siswa, tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Untuk melihat lebih jelas hasil belajar siswa peneliti menggunakan siklus dalam tiap pertemuan, siklus akan dihentikan jika siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

### a. Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan selama 4 jam pelajaran (4 x 40 menit) pada pokok bahasan mengenal hubungan antarsudut. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

#### 1) Perencanaan

Dalam pembelajaran peneliti akan melakukan beberapa tindakan yaitu :

##### a) Tahap Persiapan

- (1) Menelaah kurikulum siswa kelas VII MTs Negeri Tanjungpinang Kabupaten Kepulauan Riau semester genap.

- (2) Guru memilih pokok bahasan yaitu Garis dan Sudut, hal tersebut disebabkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) cocok untuk semua materi serta Garis dan Sudut merupakan materi semester genap dikelas VII MTs Negeri Tanjungpinang T.P. 2009/2010.
  - (3) Guru membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
  - (4) Membuat perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terdiri dari LKS, kartu soal, lembar jawaban kartu soal, Lembar pengamatan guru dan siswa, lembar tes hasil belajar matematika siswa serta lembar jawaban berupa penyelesaian akhir dan langkah-langkah penyelesaian soal tes tersebut. Selain itu peneliti juga menentukan skor dasar individu sebagai dasar untuk pembentukan kelompok (dari dokumentasi guru).
- b) Penyajian di kelas
- (1) Guru membuka pelajaran
  - (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
  - (3) Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan pentingnya mempelajari materi tersebut.

c) Kegiatan inti

- (1) Guru menyajikan materi pelajaran secara klasikal dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dimengerti.
- (2) Menjelaskan proses pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan membentuk kelompoknya.
- (3) Guru memberikan LKS kepada siswa dan memberikan waktu untuk mendiskusikannya, jika siswa menemui kesulitan yang tidak dapat diselesaikan maka guru menjelaskan cara mencari jawaban tersebut.
- (4) Setelah selesai proses diskusi maka setiap kelompok diminta mengirim wakilnya ke meja turnamen untuk saling berkompetisi mengerjakan kartu soal yang telah diberikan guru.
- (5) Guru menghitung skor individu yang diperoleh masing-masing anggota dalam turnamen akademik.
- (6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor terbanyak sebagai kelompok terbaik, sehingga dapat memacu siswa yang lain untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.
- (7) Pada pertemuan akhir siklus I, siswa diberi tes hasil belajar yang digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui

hasil belajar siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

d) Penutup

Melalui bimbingan guru, siswa diminta untuk membuat kesimpulan.

2) Implementasi

Implementasi dalam pertemuan ini sama dengan penyajian dikelas.

3) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, dalam penelitian ini yang membantu penulis dalam melakukan observasi adalah guru bidang studi matematika, observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan dan kelebihan. Jika kekurangan yang terjadi dapat menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai standar yang peneliti inginkan maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pelaksanaan siklus selanjutnya dan seterusnya dilakukan dengan cara yang sama dengan siklus I. Perbedaannya adalah siklus selanjutnya berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, jika ditemukan kekurangan yang dapat menyebabkan hasil belajar matematika siswa belum mencapai standar yang peneliti inginkan maka akan diperbaiki pada siklus selanjutnya. Siklus dihentikan

apabila hasil belajar siswa sudah mencapai standar ketuntasan yang peneliti inginkan yaitu  $\geq 65\%$  untuk individu dan  $\geq 85\%$  untuk klasikal.

#### **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Jenis Pengumpulan Data**

###### **a. Instrumen Pembelajaran**

###### **1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Pada penelitian ini rencana pelaksanaan pembelajaran disusun sebanyak lima kali untuk dua kali siklus atau untuk lima kali pertemuan. Masing-masing RPP memuat mata pelajaran, materi pengajaran, satuan pendidikan, kelas/ semester, alokasi waktu, standar kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, materi standar, model pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. (Lampiran B sampai B<sub>2</sub>).

###### **2) Lembar Kegiatan Siswa (LKS)**

LKS yang digunakan memuat materi pokok dan contoh soal yang akan menunjang dalam memahami materi pelajaran yang akan didiskusikan dan LKS ini diberikan pada setiap sub bab. (Lampiran C sampai C<sub>2</sub>).

### 3) Kartu Soal

Kartu soal ini memuat soal yang terdapat pada LKS yang telah didiskusikan dan akan diujikan pada setiap kelompok. (Lampiran D sampai D<sub>1</sub>)

## **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dan data tentang hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Data tentang aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran yang dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan, sedangkan data tentang hasil belajar matematika siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes dan dokumentasi.

- 1) Lembar pengamatan : digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru yang diamati antara lain guru menjelaskan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh siswa, guru menginformasikan materi, model pembelajaran dan tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa dalam pembelajaran. Memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, membagikan LKS kepada siswa dan menyuruh siswa membaca dan mendiskusikannya dan memonitor kegiatan siswa tersebut. Setelah selesai proses diskusi maka setiap siswa dalam

kelompoknya mewakili untuk berkompetisi di meja turnamen. Setiap siswa mengerjakan kartu soal yang ada di meja turnamen tersebut. Setelah selesai proses pembelajaran guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran tersebut.

- 2) Seperangkat Alat Tes : digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika pada pokok bahasan Garis dan Sudut setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), karena model ini belum diterapkan oleh guru matematika MTs Negeri Tanjungpinang, maka peneliti membuat lembar soal tes hasil belajar siswa untuk setiap siklus.
- 3) Dokumentasi : digunakan untuk mengambil data siswa, nilai mata pelajaran matematika siswa, keadaan siswa, guru, serta sarana dan prasarana MTsN Tanjungpinang tahun ajaran 2009/2010.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah :

### a. Tes

Data tentang hasil belajar matematika siswa dikumpulkan melalui tes hasil belajar matematika. Tes hasil belajar dilaksanakan setelah peserta didik melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)



pada pokok bahasan Garis dan Sudut. Tes yang diberikan berupa soal essay sebanyak 5 butir untuk setiap siklusnya, yang tiap-tiap butir tersebut mencakup indikator pembelajaran.

Soal-soal tes ini diambil dari soal-soal Ujian Nasional (UN) sehingga tes ini dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur, karena sudah memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki: validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas dan ekonomis.

Soal-soal yang telah diuji cobakan tersebut digunakan sebagai instrument penelitian. Dalam mengerjakan tes ini siswa diberi waktu setiap 80 menit. Ada dua data hasil belajar yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu skor tes hasil siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

1) Skor tes hasil belajar siswa sebelum tindakan

Data ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Skor tes hasil belajar siswa sesudah tindakan

Data ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

b. Dokumentasi

Untuk mendapatkan informasi / data tentang MTsN Tanjungpinang Kab. Kepulauan Riau tahun ajaran 2009/2010.

### c. Observasi

Observasi yaitu pendekatan ini dilakukan dengan mengamati secara langsung melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika.

Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disediakan. Lembar pengamatan ini berbentuk format isian, untuk mengetahui kemunculan kegiatan atau tindakan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Pengamat hanya menandai dengan memberi tanda (  $\surd$  ) pada kegiatan yang muncul pada lembar pengamatan yang disediakan.

## 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis ketuntasan belajar siswa. Dalam penelitian ini tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk menganalisis proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan ketuntasan belajar siswa kelas VII MTsN Tanjungpinang.

Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari persentase tingkat penguasaan siswa pada setiap indikator dan seluruh indikator secara individual dan klasikal.

1. Ketuntasan individu dengan rumus<sup>3</sup>

$$S_p = \frac{S_1}{S_2} \times 100\%$$

Keterangan :  $S_p$  = Persentase ketuntasan individu

$S_1$  = Skor ketuntasan yang diperoleh siswa

$S_2$  = Skor maksimum tes

Ketuntasan individu tercapai jika  $\geq 65\%$ .

2. Ketuntasan belajar klasikal dengan rumus<sup>4</sup>

$$K = \frac{N_1}{N_2} \times 100\%$$

Keterangan :  $K$  = Persentase ketuntasan belajar klasikal

$N_1$  = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$N_2$  = Jumlah siswa dalam satu kelas

Jika  $\geq 85\%$  dari siswa yang tuntas mengerjakan soal-soal maka pengajaran berhasil.

---

<sup>3</sup> Nasiruddin Harahap, *Teknik Penilaian Hasil Belajar*, Bandung, Bulan Bintang, 1979, hlm. 184.

<sup>4</sup> *Ibid.*

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang**

Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang terbentuk tahun 1979 dan merupakan pemisahan dari PGAN (6 Tahun) Tanjungpinang, 3 kelas tingkat bawah menjadi MTsN Tanjungpinang dan 3 kelas atas menjadi MAN Tanjungpinang setelah PGAN 6 Tahun diadakan, sesuai dengan kebijakan Pemerintah C.q. Departemen Agama RI membentuk manusia Indonesia seutuhnya dan mencetak kader bangsa yang bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, cerdas dan terampil adalah tujuan dan sasaran akhir yang ungu dicapai oleh Lembaga Pendidikan Madrasah.

Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang dibangun di atas tanah seluas 10.090 m<sup>2</sup>, dengan luas bangunan 2.663,25 m<sup>2</sup> dan luas halaman 7.426,75 m<sup>2</sup>. Sekolah ini terletak di Jalan Raja Ali Haji Km 4 Tanjungpinang memiliki lingkungan yang sangat strategis, karena disamping berada di jantung kota Tanjungpinang sebagai Ibu kota Propinsi Kepulauan Riau juga dikelilingi oleh lembaga-lembaga Pendidikan Islam yang lengkap mulai dari tingkat RA/TK sampai dengan Perguruan Tinggi dengan populasi penduduk sekitarnya yang cukup padat.

Ditinjau dari segi kepemimpinan Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang telah mengalami 5 periode kepemimpinan sejak berdirinya sekolah sampai sekarang. Hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor,

namun yang jelas Madrasah Tsanawiyah Negeri Tanjungpinang memiliki potensi yang memadai untuk dikembangkan secara lebih berkualitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL IV.1**  
**KEADAAN KEPEMIMPINAN DI MTsN TANJUNGPINANG**

No.	Periode	Kepala Sekolah
1	1979 - 1983	Drs. Ma'aruf
2	1983 - 1988	Dra. Roliyah
3	1988 - 1998	Drs. Dahlil Syarif
4	1998 - 2006	Pardan S.Ag
5	2007 - Sekarang	Dra. Al Husnah

*Sumber : TU Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Tanjungpinang*

Suatu konsekuensi logis yang tidak dipungkiri, bahwa pelaksanaan pendidikan itu sebenarnya bukanlah tanggung jawab pemerintah semata melainkan juga orang tua dan masyarakat secara bersama-sama dituntut untuk menunjang kelancaran pelaksanaannya dengan baik dan optimal.

Proses pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan sekolah menghendaki eksistensi kepemimpinan yang dapat membawa kemajuan sekolah dan anak didiknya, yakni kehadiran Kepala Sekolah dengan segenap kemampuan yang dimilikinya.

Kepemimpinan Kepala Sekolah merupakan cara atau usaha kepala sekolah mempengaruhi, mendorong, membimbing, mengarahkan dan menggerakkan guru, staf, siswa, orang tua siswa dan pihak lain yang terkait untuk bekerja/ berperan serta guna mencapai visi dan misi MTsN Tanjungpinang sebagai berikut.